Sinclair

ZX SPECTRUM

Userclub

Clubinfo Nr. 5 (110) vom 01. Mai 1993

Rolf Knorre - Postfach 20 01 02 - 5600 Wuppertal 2
Telefon 0202 / 55 66 89 - Telefax 0202 / 59 47 21
Stadtsparkasse Wuppertal (BLZ 33050000) Kto. 853382

Hallo Freunde,
wie Ihr beim letzten Info sicher bemerkt habt, konnte ich das Porto von DM 3,- vermeiden. Dafür kommt das Info jetzt immer im kleinen Umschlag. Ich hoffe, die Knicke stören nicht zu sehr. Trotzdem muß ich DM 2,- berappen, was sich aber nicht ändern läßt.
Über den Club selbst sollten wir uns alle langsam Gedanken machen. Die Mitarbeit am Info wird immer schwächer, neue Mitglieder kommen schon lange nicht mehr dazu. Da ist nach 10 Clubjahren nicht erstaunlich. Da es aber immer noch Spectrum-Fans gibt, würde ich den Club gerne weiterführen. Hat jemand Ideen? Soll des Info nur noch 2-monatlich erscheinen, dafür aber dicker? Sollen wir auch andere 8-Bitter in den Club aufnehmen (CPC, Atari)? Eine öffentliche Diskussion zu diesen Themen würde ich sehr begrüßen. Viel Spaß mit dem Info.

DTP LG Teil 18

BORDER-PACK(S)

by

Günther Marten

BORDER-PACK(S):

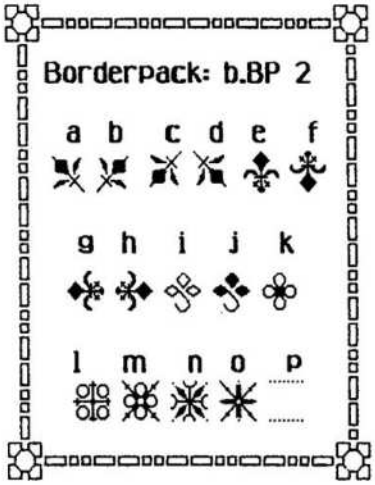
Die Border-Packs sind von Walter Sperl entwickelt worden und kaum noch aus der DTP-Szene wegzudenken. Um die richtige Tastenbelegung zu finden sollte jeder Border-Pack mit Hilfe des typliners! ausgedruckt werden. W. Sperl hat zu jedem Border-Pack ein Beispiel

```
>F-XE .typeliner!   5081
>Fnt3 .Title.dt     2820
>Fnt3 .key          2079
>Fpge .keypge        924
>FILE .keytext       512
>Fpge .1.line        924
>FILE .1.line         71
>FILE .1.text        285
>FILE .2.text        253
>FILE .3.text        285
>Fnt3 .a.BP 1       1362
>Fnt3 .b.BP 1       1290
>Fpge .border         924
>FILE .4.text         284
>FILE .5.text         327
>FILE .6.text         252
>FILE .Readme         3162
```

mit Tastenbelegung beigelegt. **TASTENBELEGUNG AUSDRUCKEN:** Als erstes wird ein Border-Pack (z.B **BP1**) sowie der 3er Font **"Title"** und **typeliner!** in den Wordmaster geladen. Nun kann es losgehen.... **1.)** G(et) drücken - **"Readme"** eingeben + **Enter**, gefolgt von 2x P(rint). Euer Drucker setzt sich jetzt in Bewegung um die Gebrauchsanweisung zu drucken. **Space** aktivieren - **"0"** drücken. **2.)** "G"(et) drücken - **"typeliner!"** ein-

```
^^^^^sp 2
^^^^^large
^^^^^F+
^^^^^a€€€€€€€€€b+
^^^^^0000000000h+
^^^^^0000000000h+
^^^^^0000000000h+
^^^^^0000000000h+
^^^^^0000000000h+
^^^^^0000000000h+
^^^^^0000000000h+
^^^^^c+++++++++d+
^^^^^F+
^^^^^sp 3
^^^^^normal
```

geben + **Enter.** Nun **"keypge"** eingeben + **Enter** die Frage **"Get Page?"** wird mit **"Y"**(es) beantwortet. **"keytext"** eingeben + **Enter** - es erscheint der Typmodus-Screen. Taste **"V"** drücken gefolgt von **"P"**(rint). Die Tastenbelegung (Bild 3) vom **"BP1"** wird nun ausgedruckt. **Inv.-Video** und **Enter** drücken um wieder in den WM zu gelangen. **3.)** "G"(et) drücken - **typeliner!** eingeben + **Enter** - **Inv.-Video** drücken - **"Border"** eintippen + **Enter.** Die Frage **"Get Page?"** wird mit **"Y"(es)** beantwortet. **Inv.-Video** drücken - **"1.text"**



eingeben + **Enter** - **Edit** drücken und den Font in **a.BP 1** ändern + **Enter.** Taste **"V"** drücken und anschließend **"P"**. **4.)** **Inv.-Video** drücken - **"2.Text"** eingeben + **Enter** - Taste **"V"** drücken und **"P"**. Ihr könnt somit alle **6 Texte** ausdrucken. Jeder Rahmen wird als File in der Textverarbeitung erstellt. Im Prinzip sind die Border-Packs von der Funktion her 3er Fonts. Somit könnt Ihr ein Border-Zeichensatz in den Editor aufrufen bzw. einen eigenen Border-Pack erstellen. Jedes Border- File beginnt mit folgenden Commandozeilen **>sp 2**

```
Text - Text
Block:01

Fonts:
1:Orator
2:Oratorbold
3:b. BP 1
4:b. BP 2
5:a. BP 2
6:a. BP 1
7:
```

sowie **>large.** Die Files enden immer mit den C-zeilen **>F , >sp 3** sowie **>normal.** Auf Bild 2 sind diese Befehle gut zu erkennen. Die Leertaste (Space) wird im Border-Pack nie genutzt, stattdessen wird als Leerzeichen die Ziffer Null (Bild 2) eingesetzt. Die Höhe und Breite des Borders bzw. Rahmen wird durch die Anzahl der eingegebenen Buchstaben bestimmt. Ihr solltet nie vergessen, Euren Font in die Fontliste (Bild 4) vom typeliner! einzutragen. •

••••ENDE••••

Im nächsten Teil geht es um die Doppelfonts **"SKYLINE 2"** und **"LANTERN 2"**, aber bis dahin viel Spaß mit DTP LG 18. **03.04.93**

Fritz-Johannes Carstensen
Mozartstr.23
Tel.: 0461/61585

W-2390 Flensburg den 4.4.93

Hallo Rolf,
Ich hoffe, daß es Dir gut geht. Ich bitte um Deine Hilfe, denn ich suche die Lösung für das Abenteuerspiel "Knight's Quest von der Firma Phipps Asc. Vielleicht ist das Spiel einigen Mitgliedern unseres Clubs bekannt. Daher bitte ich auch diesen Brief in unserer Clubzeitschrift abzutippen.
Liebe Mitglieder, ist einer unter Euch, der das Spiel Knight's Quest kennt oder es sogar bis zu Ende durchgespielt hat ? Meldet Euch bitte schriftlich. Schickt mir eine Fotokopie eures Lösungsweges vorbei. Des weiteren suche ich die Lösung zu dem Textadventure "CASTLE". Falls einer von Euch das Abenteuerspiel kennt, so schickt mir auch hiervon die Lösung. (Das gleiche gilt auch für Dich Lieber Rolf). Ich habe auch noch das Abenteuerspiel "PIMANIA "geknackt. Hier kann ich Euch in einer der nächsten Ausgaben die Lösung nennen. Nur soviel sei gesagt, daß bei PIMANIA alle vom PIMAN eingetauschten Sachen im Observatorium abgalegt werden, nur die Rubber Duck, das Pork Pie und die Valiumflasche werden zum Schluß eingetauscht. Der Tausch erfolgt an der Stelle, die mit den Worten "You are fallen into a waste disposial Unit.." beginnt. Hat man die Sachen alle abgelegt. Von 10 Sachen werden sieben angenommen, gibt man 13 22 ein, und man kommt durch das goldene Tor von PI. Damit wäre das Abenteuerspiel "PIMANIA" gelöst. Nur um zum Observatorium hinzukommen geht nur über die "green Door" , die von einer RND Fkt. abhängig, freigegeben wird. Die Stelle, an der diese Tür erscheinen kann, ist an der Position "This neck trails Point 5 and 3. Die Richtungen werden durch Zahlen zwischen 1 < X < 13 angegeben.

Das wars
FJC.

Bitte sendet mir die Lösungen von
- Pharao's Thomb
- Castle, Knight's Quest

Hallo FJC,

ich habe noch nichts finden können. Allerdings ist meine Ordnung bei den älteren Jahrgängen des Infos auch nicht so toll. Vielleicht kann eines der anderen Mitglieder die gewünschten Lösungen zuschicken!

Liebe Sinclairgemeinde,
nach langer Zeit melde ich mich in unsrer Zeitschrift um Euch etwas mitzuteilen. Doch zunächst habe ich ein paar Fragen an Euch, um zu hören, wie es in der freien Computerwirtschaft um den Sinclair steht. Gibt es noch Software, Zubehör und Mikrodrivecatridges im Laden zu kaufen ? Wird der Sinclair noch hergestellt ? Wo bekommt man einen Sinclair Spectrum 128 K ? Wenn ich mir den Markt betrachte, habe ich den Eindruck, daß unser geliebter Rechner die Konkurrenz aufdem Markt überdauert hat. Commodore scheint nur noch "Amigas" und PC's herzustellen, der C 64 wird nicht mehr produziert und durch ebensolche USER-Clubs vertreten. Die MSX-Rechner, also Homecomputer mit Microsoftstandard, wegen der ach so gerühmten Kompatibilität von der Fachpresse einst hochgelobt, sind ebenso rar. Es gibt meiner Vermutung nach keine Fachzeitschriften mehr für den C64, den Schneider CPC 64, und der Gruppe der MSX-Rechner. Wer erinnert sich noch daran ? Bitte meldet Euch mal.

Nun zu einem Programm, das nichts mit Mathematik, Elektronik, Informatik oder Wirtschaft zu tun hat. Es geht diesmal um ein Abenteuerspiel mit dem Namen "The Hobbit", das ursprünglich für den C64 geschrieben wurde. Es handelt sich hier um eine Version für den Sinclair ZX-SPECTRUM mit mindestens 48 Kb RAM. Soviel Speicher benötigt dieses Spiel um vernünftig zu arbeiten. Es läuft allerdings bei mir nicht fehlerfrei, wenn der Sinclair eine Opus Discovery Floppy am Laufwerk sieht. Des gleichen gilt wenn ein Mikrodrive Equipment mit IF1 am USERPORT des Rechers angeschlossen ist. Falls Jemand dieses Spiel kennt oder gar besitzt und zu Ende gespielt hat, sollte sich derjenige in unserer Zeitschrift einmal mitteilen. Denn da hätte ich die Frage, ob das fehlerhafte Programmverhalten nun am Programm liegt, oder ob meine Sinclairanordnung einen "Knacken im Nacken" hat. Einen Lösungsvorschlag, der einen Abschluß mit einem Punktestand > 100 % ermöglicht, füge ich mit an. Die Autoren des Programms sind mir nicht bekannt. Vielleicht kann hier jemand Auskunft geben, denn ich selbst habe nur eine kopierte Version dieses Spiels erhalten.

Zum Spiel:
==========

Die Spielsituationen und -stationen lassen sich mit dem Befehl prn, PRINT ausdrucken, wie bei DRDOS 5.0 am PC, und können mit den Befehlen "SAVE/LOAD" gesichert oder geladen werden. Das Programm besitzt eine VERIFY-Routine, die die abgelegte Datei auf ihre korrekten Daten überprüft. Diese Prozedur erfolgt headerlos.
Das Hauptprogramm des Grafikadventures "The Hobbit" ist in Assembler geschrieben, genauso wie die abgelegten Dateien der Spielstationen. Der Preloader ist selbstartend und lädt das Titelbild und nachdem das Maschinenprogramm. Der Zugriff auf denPreloader kann mit Hilfe von "Autokill" zugänglich werden. Hier werden dann POKES und Startadressen sichtbar. Wie gesagt, läuft meine Kopie nicht fehlerfrei.

Die mir bekannten "Hobbitbefehle:
==========

BR	Break, to break sth.
BU	BURN, to burn sth.
CARRY,PI	CARRY ME
EM	EMPTY
EN	ENTER, to enter sth.
DIG	DIG SAND (in Goblins dungeon)
DRINK	to drink
EAT	to eat
FA,WA,LE,SLEEP,	to wait
FI	to fill
FO	to follow
GI	to give
GE,T	to get, to take
LE	to leave
LI,T,GET	to take
LO	to look
LAOD	(to load, s. SAVE to save)
No	NEIN
OP	OPEN
PULL	PULL ROPE
PUT	to put (Hier löst der Befehl "PUT SAND IN GOBLINS CACHE" bei mir einen Absturz aus.
RI	RIBBS
R	RAVENHILL
RU	to run

CAREFULLY	Als mitgeteilte Anweisung zu Gandalf, Thorin oder Bard (Weggefährten des Adventures). ZB: TALK, SAY BARD"CAREFULLY, GO NORTH."
SC	SCORE
SL	to attack
SMASH	to smash sth. (SMASH WEB E) wird beim Spinnennetz benötigt.
STRIKE	siehe BREAK
JUMP	to jump (in elvenkings cellar: JUMP BARREL.)

Richtungsbefehle:
==========
lassen sich mit Cursortasten steuern.

E,W,N,S	EAST,WEST,NORTH,SOUTH.
NE,NW,SE,SW	NORTHEAST,NORTHWEST,SOUTHEAST,SOUTHWEST.

Nun zu den Fehlern, die bei mir auftreten:
==========

1. Ein Punktestand, der größer als 99,9 % ist, wird nicht korrekt angezeigt.
2. Ist man in dem roten Gefängnis, (A dark dungeon), kann es passieren, daß Bard erscheint, obwohl er hier nicht hingehört. Es kann aber auch genauso gut passieren, daß der "wood-elf" nicht erscheint, und man dadurch nicht weiterkommt.
3. Bard und der rote, goldene Drache erscheinen im "dark dungeon", hier muß der Spieler Bard auffordern, den Drachen abzuschiessen, kommt man in dale valley an, (dragons detillation), stellt der Spieler (ich selbst) zu seiner Überraschung fest, daß der Drache zweimal existiert. Wird der Drache bereits im roten Gefängnis durch Bards Bogen erlegt, sind beide, der falsche Drachen im Gefängnis so wie der korrektplazierte Drachen in dragons dest. verschwunden.
4. Statt Gandalf taucht der falsche Drache auf. Er nimmt die Rolle Gandalfs an.
5. Bei der RUckkehr zum "Loneland" kommt man an "Trolls clearing" vorbei. wird der Spieler diese "Trolls cave", betreten, stellt der Spieler zu seinem Erstaunen fest, daß hier Dinge unter YOU SEE: ausgewiesen werden, die er selbst in Besitz hat.
6. Es soll, nach dem die magic door durchschritten ist, ein Spinnennetz durchlaufen werden, daß die Funktion einer Landkarte hat. Dieses Spinnennetz kann erscheinen, aber man stirbt, egal welche Richtung gewählt wird, oder das Spinnennetz erscheint nicht und man kann den Schatz in der comfortable like hall nicht ablegen.

Spielbewertung:
==========
Das Grafikadventure "The Hobbit", dessen Autor mir namentlich nicht bekannt ist, ist ein gelungenes Abenteuerspiel mit einer hervorragenden Grafik und spannenden Spielsituationen. Leider funktioniert meine Version nicht korrekt, aber "The Hobbit" könnte bei einem anderen Besitzer laufen, der sich bei mir melden möge. Bitte teilt mir mit, wie dieses Spiel bei Euch läuft. Zu diesem Artikel lege ich den Lösungsvorschlag mit zu. Dieser Lösungsweg stammt aus der Commodore C64- Zeitschrift "RUN 64" und ist von Roland Selzer.

Das wars
Fritz-Johannes Carstensen

Hubert Kracher
Kirchdorfer Str. 5
8201 Großholzhausen

Harald Lack
Heidenauer Str. 5
8201 Raubling

* DOUBLE 'H' SOFTWARE *

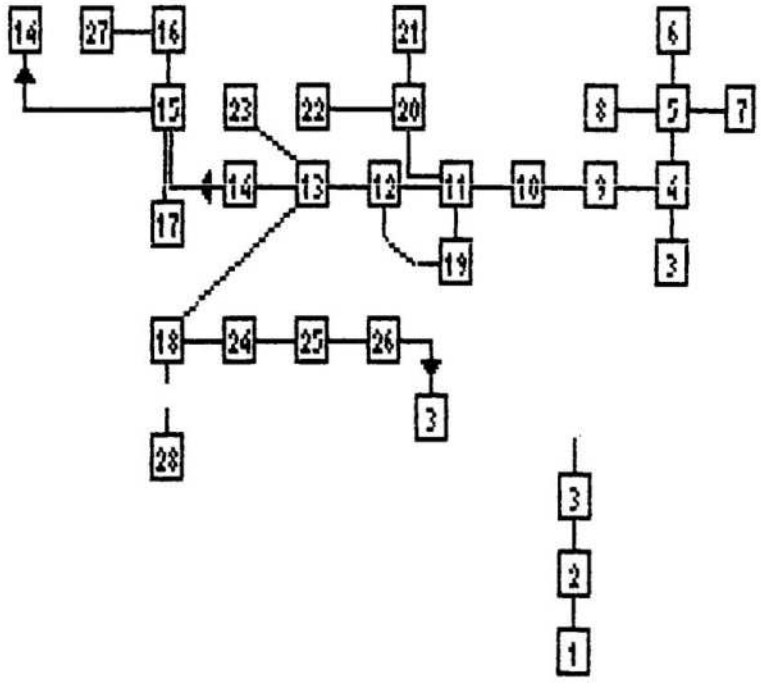
Hallo liebe Spectrum-Adventurefreunde!!!

Heute wollen wir uns einem Adventure aus dem Hause LEVEL 9 widmen, das allerdings schon 1984 auf den Markt kam, und bis heute ein Klassiker unter den Spectrum-Programmen ist, nämlich "LORDS OF TIME". Da sich der Verlauf dieses Adventures bekanntlich über 9 Zeitzonen hinzieht und wir andererseits auch nicht das ganze Info für uns beschlagnahmen wollen, haben wir es in neun verschiedene Teile verpackt, die wir ab heute und in den kommenden Infos veröffentlichen wollen. Dreh- und Angelpunkt des Adventures ist eine riesige Uhr, die eine Zeitmaschine darstellt und die Reisen in die 9 verschiedenen Zeitzonen ermöglicht. Ziel des Spieles ist es, die neuen Timelords von ihrem Plan abzubringen, die Welt zu zerstören und die richtigen Gegenstände für ein Geheimrezept in den eisernen Kessel zu werfen, das den Zauber der Timelords eleminiert. Nach dem Laden des Programms befinden wir uns im Startlevel und treffen dort folgende Räumlichkeiten an:

01) IN YOUR OWN LIVING ROOM / HOURGLASS, PICTURE
02) LONG COLD LOOKING ROOM / MATCHBOX, CANDLE
03) INSIDE A GIGANTIC CLOCK / COGS NUMBERED 1 TO 9

Nun gehen wir wie folgt vor:
Look, exmanine picture (Father Time erläutert uns seinen Auftrag), take hourglass, N, take candle, take matches, examine clock, wind clock, in (wir befinden uns nun in der Zeitmaschine), turn cog1 (damit gelangen wir in Zeitzone 1), swing pendulum, N

Jetzt geht es weiter in Zeitzone 1 - Der Gegenwart



04) AT THE END OF A GRAVEL DRIVE
05) AT A CROSSING OF COUNTRY ROADS
06) AT ROADWORKS / GRUBBY PICK, TWO SHORT PLANKS

07) ON A LONG ROAD
08) ON A LONG, STRAIGHT ROAD
09) ON A WINDING GRAVEL DRIVE
10) OUTSIDE A DELIGHTFUL COUNTRY COTTAGE
11) IN A BRIGHT HALLWAY / MASAI SPEAR
12) IN THE LIVING ROOM / INLAID LOOKING-GLASS, METRONOME
13) ON A PATIO
14) END OF THE GARDEN
15) BESIDE A FENCE
16) FURTHER UPSTREAM
17) BESIDE A POLLUTED STREAM / WEEPING WILLOW
18) OUTSIDE A GARDEN SHED / BUNCH OF KEYS
19) IN A LOVELY OLD FASHIONED KITCHEN / WALL CUPBOARD, TIN OF CATFOOD
20) LANDING AT TOP OF STAIRS
21) IN A CRAMPED STORE-ROOM / COIL OF ROPE, BATTERED RUCKSACK, PILE OF RUBBISH, TIN OPENER
22) IN A PLUSHLY CARPETED MASTER BEDROOM / JEWELLERY CASE
23) IN THE FLOWER GARDEN / VALERIAN
24) AT THE GARDEN GATE
25) ON A PAVED PATH / COMPOST HEAP, SILVER COIN, MUSHROOM RING
26) IN A CARPORT / RED PORSCHE, PETROL CAN
27) WEST OF THE STREAM / NARCISSUS, LODESTONE
28) IN A CLUTERED GARDEN SHED / AXE, SHOVEL

Nachdem wir die Uhr in nördlicher Richtung verlassen haben befinden wir uns in Location 4 (on a gravel drive). Es geht wie folgt weiter:
W, W, open door, W, U, N, take rucksack, wear rucksack (dadurch können wir mehr tragen), take rope, examine rubbish, take tin opener, S, W, take jewellery case, E, D, take spear, open door, E, E, E, N, N, take pick, take planks, S, S, W, W, open door, W, S, open cupboard, take catfood, W, take looking glass, take metronome, open door, W, NW, take valerian, SE, W, U, S, wave valerian (die Trauerweide erklärt warum sie sterben möchte - sie muß gefällt werden, um an einen versteckten Schatz zu gelangen), N, N, tie planks (dadurch hat man eine Brücke über den Strom), drop planks, W, examine narcissus, give looking glass (dafür bekommt man einen magnetischen Stein), across, S, U, E, SW, wave lodestone, unlock door, in, take axe, take shovel, open door, out, NE, W, U, S, chop willow, take teardrop, drop axe, N, U, E, SW, E, E, examine compost (wir finden eine Silbermünze, die wir aber jetzt noch nicht mitnehmen können - wird später benötigt, um die Zahnfee zu rufen), E, examine Porsche, take petrol, D

Wir sind nun wieder in der Zeitmaschine und legen folgende Gegenstände ab:

drop lodestone, drop jewellery case, drop teardrop, drop hourglass, drop metronome, drop valerian. Auf den Befehl score sollten wir jetzt 150 out of 1000 erhalten. Jetzt bereiten wir uns auf die Zeitzone 2 vor. Turn cog 2, swing pendulum, N.....

Soviel für heute. Die Fortsetzung folgt im nächsten Info. Bis dann viel Erfolg beim Nachspielen!

Ludwig Halbritter
Augsburger Str. 4
8935 Fischach
Tel.:08236/495

Fischach, 23.04.93

Hallo Spectrumfreunde,

es wird immer schwieriger, Programme für unseren Speccy zu erhalten. Bisher bestellte ich bei SOFTWARE CITY in England, doch diese Firma hat vor einigen Monaten ihr Angebot drastisch gekürzt, und selbst Titel aus der aktuellen Liste konnten nicht geliefert werden.
Durch einen Beitrag von Michael Meyer im letzten Info des SPC wurde ich auf eine weitere Firma in England aufmerksam gemacht. Auf meine Anforderung erhielt ich innerhalb einer Woche einen Katalog mit ca. 600 Spielen für den Spectrum. Die Preise betragen 2.99 Pfund oder 3.99 Pfund je Spiel, für Verpackung und Porto werden je Spiel 60 Pence berechnet. Hier die Adresse:
COMPUTER VISIONS, 30a SCHOOL ROAD, TILEHURST, READING, BERKSHIRE, RG3 5AN, England
Legt Eurer Anforderung einen Internationalen Antwortschein (bei der Post erhältlich) bei.

Nun zur PD-Bibliothek. Nachdem ich die letzten Wochen viel Zeit mit dem durchforsten von Programmkassetten zugebracht habe, möchte ich heute eine Liste mit den neu dazugekommenen Programmen veröffentlichen. Da auf den mir zugesandten Kassetten aber hauptsächlich immer wieder die gleichen Programme enthalten sind, kamen nur wenig neue Titel zusammen.

PUBLIC DOMAIN

lfd Nr.	Titel	Kurzbeschreibung Autor,Quelle	Club Info	Eins.
347	DTP leicht	gemacht (Files 1-10) G.Marten	1992	G Mar
348	WINDOW SCR	Fenster scrollen -	-	G Kla
349	Modem	Prg. fuer Akustikkoppler HC 09/85	-	G Kla
350	MD-Copy	Kopierprg. Tape>MD>Tape -	-	G Kla
351	Farben	Mischfarben beim Spectrum -	-	G Kla
352	timer	Eieruhr bis Telefongeb-zaehler -	-	R Rad
353	Yin Yan	Symbol als Bildschirmgrafik R.Raddatz	-	R Rad
354	SECTORTEST	testet MD-Cartridge -	-	R Rad
355	SYSZUST	zeigt Speicherplatzbelegung -	-	R Rad
356	ELTERN-T	Kindererziehung richtig? -	-	R Rad
357	FARBTEST	Farbeinstellung am Spectrum -	-	R Rad
358	VAR-SAVE	speichert nur Variable M.Schramm CK 8-9/86	-	G Kla
359	LPRINT-II-	Hardcopy-Routine M.Schramm CK 11/85	-	G Kla
360	ZeilenSAVE	speichert Teile d. Listings T.Bertoldo	03/93	L Hal
361	Plat-Cad	Elektr. Schaltungen zeichnen -	-	F-J C
362	DTP leicht	gemacht (Files 11-16) G.Marten	1993	G Mar

Vor 2 Jahren habe ich mir die Opus gekauft. Damals gab es außer Trans Express nichts weiter für die Opus. Kurtz bevor das erste CAT-Prog. rauskam, hatte ein Profianwender mal Interesse an der Opus. Ich lieh ihn meine aus,gab ihn ein paar Informationen und binnen einer Stunde hatte ich ein Katalog-Prog.
Ein Basic-Prog., aber trotzdem super. Doch gerade wegen des Basic´s, ist es gut zu verstehen und bei anderen Prog. zu verwenden. Siehe Listing CAT-Prog.. Daraus habe ich dann ein CAT-LPRINT Prog. gemacht. Das Prog. druckt in komprimierter Elite-Schrift in 4 oder 5 Spalten. Siehe Bespielausdruck. Die Drucker-Steuerbefehle sind Epson komp.. Sie werden mit PRINT #4 gesendet .Darüber wurde auch schon im Imfo berichtet. Die Fragezeichen stehen für CHR$ die keine Zahlen oder Buchstaben darstellen.
Auch das Opus > Beta Prog. (ein Kopierprog.) ist daraus entstanden. Die Adresse in Zeile 240 kann geändert werden. Wenn die Adresse zu klein ist wird das Prog. zerstört.
Ein kleines Autostart-Kill Prog. lege ich auch noch bei.

CAT-PROG.

```
 5 CLEAR 32767
 6 CLS : PRINT AT 10,7;"BITTE ETWAS GEDULD!";AT 12,3;"Der Katalog wird analysiert."
10 OPEN #15;" CAT ";1
20 OPEN #14;"CODE "
30POINT #14;32768
40 MOVE #15 TO #14
50 CLOSE #15
60 CLOSE #14
65 LET n=32767
67 LET n=n+1
69 IF PEEK n=255 THEN IF PEEK (n+1)=255 THEN GO TO 90
71 GO TO 67
90 LET end=n: DIM a$(10): FOR l=n+2 TO n+11: LET a$(l-n-1)=CHR$ PEEK l: NEXT l
91 CLS
95 PRINT "DISK: ";
97 FOR a=1 TO 10: PRINT (a$(a) AND a$(a)>CHR$ 31);("?" AND a$(a)<CHR$ 32);: NEXT a: PRINT ''
100 LET kat=32767
110 IF kat+5=end THEN GO TO 300
111 DIM n$(10): FOR n=7 TO 16: LET n$(n-6)=CHR$ PEEK (kat+n): NEXT n
115 FOR n=1 TO 10: IF n$(n)>CHR$ 31 THEN PRINT n$(n);: NEXT n: GO TO 120
117 PRINT "?";: NEXT n
120 OPEN #14;1;n$
125 DIM a$(7)
127 FOR n=1 TO 7
130 LET a$(n)=INKEY$#14
135 NEXT n
140 CLOSE #14
150 IF CODE a$(1)=0 THEN PRINT " <B> ";: GO TO 165
160 IF CODE a$(1)=3 THEN PRINT " <C> ";: GO TO 165
161 IF CODE a$(1)=1 OR CODE a$(1)=2 THEN PRINT " <D> ";: GO TO 165
162 PRINT " <?> ";
165 IF CODE a$(1)=0 THEN IF CODE a$(5)<128 THEN PRINT " LINE :";CODE a$(4)+256*CODE a$(5);: GO TO 200
170 IF CODE a$(1)=3 THEN PRINT CODE a$(4)+256*CODE a$(5);",";CODE a$(2)+256*CODE a$(3);
200 PRINT : LET kat=kat+16: GO TO 110
400 STOP
1000 FOR n=kat TO kat+100
1010 PRINT n,PEEK n
1020 NEXT n
```

```
 5 REM **CAT-LPRINT**
10 CLEAR 32767
20 INPUT "4 oder 5 Spalten";sa
30 CLS : PRINT AT 10,7;"BITTE ETWAS GEDULD!";AT 12,3;"Der Katalog wird analysiert."
40 CLEAR 0
50 OPEN #4;"b": OPEN #3;"t"
60 OPEN #15;" CAT ";1
70 OPEN #14;"CODE "
80POINT #14;32768
90 MOVE #15 TO #14
100 CLOSE #15
110 CLOSE #14
120 LET n=32767
130 LET n=n+1
140 IF PEEK n=255 THEN IF PEEK (n+1)=255 THEN GO TO 160
150 GO TO 130
160 LET end=n: DIM a$(10): FOR l=n+2 TO n+11: LET a$(l-n-1)=CHR$ PEEK l: NEXT l
170 CLS
180 PRINT #4;CHR$ 27;"5";
190 PRINT #4;CHR$ 27;"2";
200 PRINT #4;CHR$ (27);"M";CHR$ (15);
210 PRINT #4;CHR$ 27;"e";CHR$ 0;CHR$ 32;
220 LPRINT "DISK: ";
230 FOR a=1 TO 10: LPRINT (a$(a) AND a$(a)>CHR$ 31);("?" AND a$(a)<CHR$ 32);: NEXT a: PRINT #4;CHR$ (10);
240 LET kat=32767
250 LET s=0
260 IF kat+5=end THEN GO TO 460
270 LET s=s+1
280 IF s=sa+1 THEN PRINT #4;CHR$ 10;
290 IF s=sa+1 THEN LET s=1
300 DIM n$(10): FOR n=7 TO 16: LET n$(n-6)=CHR$ PEEK (kat+n): NEXT n
310 FOR n=1 TO 10: IF n$(n)>CHR$ 31 THEN LPRINT n$(n);: NEXT n: GO TO 330
320 LPRINT "?";: NEXT n
330 OPEN #14;1;n$
340 DIM a$(7)
350 FOR n=1 TO 7
360 LET a$(n)=INKEY$#14
370 NEXT n
380 CLOSE #14
390 IF CODE a$(1)=0 THEN LPRINT " <B> ";: GO TO 430
400 IF CODE a$(1)=3 THEN LPRINT " <C> ";: GO TO 430
410 IF CODE a$(1)=1 OR CODE a$(1)=2 THEN LPRINT " <D> ";: GO TO 430
420 LPRINT " <?> ";
430 IF CODE a$(1)=0 THEN IF CODE a$(5)<128 THEN LPRINT " LINE :";CODE a$(4)+256*CODE a$(5);: GO TO 450
440 IF CODE a$(1)=3 THEN LPRINT CODE a$(4)+256*CODE a$(5);",";CODE a$(2)+256*CODE a$(3);
450 LET kat=kat+16: PRINT #4;CHR$ 137;: GO TO 260
460 STOP
470 FOR n=kat TO kat+100
480 LPRINT n,PEEK n
490 NEXT n
```

```
 10 REM **Opus>Beta**
 20 OPEN #VAL "15";" CAT ";SGN PI
 30 OPEN #VAL "14";"CODE "
 40POINT #VAL "14";VAL "16384"
 50 MOVE #VAL "15" TO #VAL "14"
 60 CLOSE #VAL "15"
 70 CLOSE #VAL "14"
 80 LET n=VAL "16383"
 90 LET n=n+SGN PI
100 IF PEEK n=VAL "255" THEN IF PEEK (n+SGN PI)=VAL "255" THEN GO TO VAL "120"
110 GO TO VAL "90"
120 LET end=n
130 LET kat=VAL "16383"
140 IF kat+VAL "5"=end THEN STOP
150 DIM n$(VAL "10"): FOR n=VAL "7" TO VAL "16": LET n$(n-VAL "6")=CHR$ PEEK (kat+n): NEXT n
160 OPEN #VAL "14";SGN PI;n$
170 DIM a$(VAL "7")
180 FOR n=VAL "1" TO VAL "7"
190 LET a$(n)=INKEY$#VAL "14"
200 NEXT n
210 CLOSE #VAL "14"
220 IF CODE a$(VAL "1")=VAL "3" THEN GO SUB VAL "240"
230 LET kat=kat+VAL "16": GO TO VAL "140"
240 LET a=CODE a$(VAL "4")+VAL "256"*CODE a$(VAL "5"): IF a<VAL "25121" THEN LET a=VAL "30000"
250 LET l=CODE a$(VAL "2")+VAL "256"*CODE a$(VAL "3"): IF l+a>VAL "65535" THEN LET l=VAL "65535"-a
260 LOAD *"m";SGN PI;n$CODE a
270 RANDOMIZE USR VAL "15363": REM : SAVE n$(SGN PI TO VAL "7")+n$(VAL "10")CODE a,l
280 RETURN
```

```
  1 REM **Autostart-Kill**
  5 CLEAR #: CLS #
  6 PRINT "ENTFERNUNG DER AUTOSTARTADRESSE"'"     VON BASICPROGRAMMEN"
  7 PRINT "                                  "
 10 PRINT '''"Bitte Programmnamen eingeben!": INPUT "NAME: "; LINE n$
 20 GO SUB 100
 30 PRINT #0;"WEITER? (J/N)": PAUSE 1: PAUSE 0: LET I$=INKEY$: IF I$<>"J" AND I$<>"j" THEN STOP
 40 RUN
 99 STOP
100 PRINT ''"Programm: ";n$
110 OPEN #15;"m";1;n$RND1
120POINT #15;1
125 IF INKEY$#15<>CHR$ 0 THEN PRINT ''"KEIN BASICPROGRAMM": GO TO 260
130POINT #15;4
135 LET lo=CODE INKEY$#15
140POINT #15;5
145 LET hi=CODE INKEY$#15
150 LET line=lo+256*hi
160 IF line>32767 THEN PRINT ''"KEIN AUTOSTART.": GO TO 260
170 PRINT ''"AUTOSTARTZEILE: ";line
180 PRINT #15;CHR$ 128
240POINT #15;4
250 PRINT #15;CHR$ 0
255 PRINT ''"AUTOSTART AUSSER KRAFT."
260 CLOSE #15
300 RETURN
```

Computersatz & Typographie
Rolf Knorre
Siegesstraße 146 a
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
0202 / 55 66 89
FAX 0202 / 59 47 21

Neue Postleitzahlen ab 01.07.1993

Jetzt ist es also soweit. Die neuen Postleitzahlen liegen auf dem Tisch. Damit sind am 01.07.93 alle mit Ihrer Anschrift versehenen Druckerzeugnisse unbrauchbar. Kein Postkunde (und das ist fast die gesamte Bevölkerung) kommt an einer Neuanschaffung dieser Unterlagen vorbei. Sie haben sich sicher bereits mit diesem Thema beschäftigt.

Sie wollen Ihre alten Formulare auch weiterhin nutzen? Kein Problem!

Verwenden Sie unsere Aufkleber (weiße Selbstklebe-Etiketten, Format 38 x 22 mm) gemäß Abbildung, um Ihre Unterlagen auf den neuesten Stand zu bringen oder um Ihre Geschäftspartner und Freunde bereits heute auf die neue PLZ hinzuweisen.

1

Neue Adresse ab 01.07.1993:
Postfach 20 10 38
42210 Wuppertal

2

Neue Anschrift:
Postfach 20 10 38
42210 Wuppertal

3

Neue Adresse ab 01.07.1993:
Rolf Knorre
Postfach 20 10 38
42210 Wuppertal
Telefon 0202 / 55 66 89
Telefax 0202 / 59 47 21

4

Rolf Knorre
Postfach 20 10 38
42210 Wuppertal
Telefon 0202 / 55 66 89
Telefax 0202 / 59 47 21

5

Neue Postleitzahl
ab 01.07.1993:
42210

6

Neue Adresse ab 01.07.1993:
Postfach 20 10 38
42210 Wuppertal
Siegesstraße 146a
42287 Wuppertal

Wählen Sie aus den oben in Originalgröße abgebildeten Mustern einen Aufkleber aus und teilen Sie uns Ihren Text und Mengenwunsch auf unten anhängendem Bestellschein mit. Die Lieferzeit beträgt ca. eine Woche (andere Mengen und Ausführungen auf Anfrage).

Bestellschein (bitte abtrennen)

Bitte senden Sie mir umgehend die angebotenen Aufkleber zu. Ich habe mich für Muster Nr. [ ] entschieden. Ich benötige folgende Menge (bitte ankreuzen):

Bitte hier den gewünschten Text eintragen:

_____

_____

_____

_____

_____

○ 650 Stück für DM 40,00

○ 1300 Stück für DM 70,00

○ 2600 Stück für DM 130,00

Bitte der Bestellung einen Scheck über die Summe zuzüglich DM 5,- Porto- und Versandkostenpauschale beilegen. Sollte die Lieferanschrift nicht mit den nebenstehenden Daten übereinstimmen, bitte extra angeben.

_____
Datum, Unterschrift